
PlayStation
SPECTRAL FORCE 2
TM
This is a story which appears to be called Never Land Great War later.
A hero knocked the Devil down just as a legend.
After the Devil had died, a country was splited and people began to fight.
IDEA FACTORY



～大魔王が勇者に倒された後の世界～

魔導世紀996年
勇者シフォンの軍勢により
大地の支配者 大魔王ジャネスは殺害される
その事件は
人間たちに永遠の平和を予感させた
しかし
大魔王倒れた後の世に平和は訪れなかった
支配者無き大地は
沈黙していた対立を次々と呼び覚ます―
宗教
種族
理念―

魔導世紀997年
後にネバーランド大戦と呼ばれる
戦いが幕を上げる

ForJapanOnly

プレイヤー 1人

メモリーカード 3ブロック

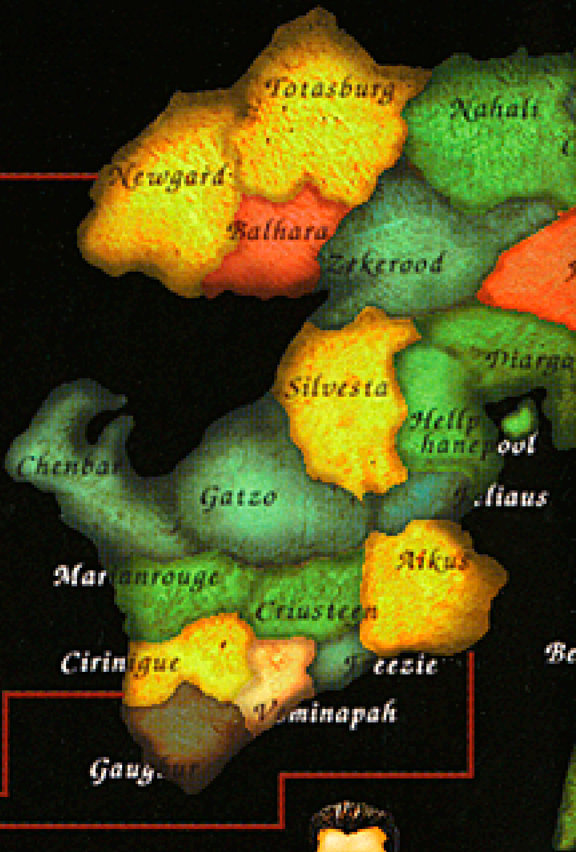
アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 01628

CONTENTS

ネバーランド勢力図

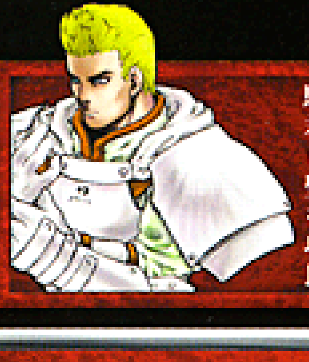
ネバーランドには個性豊かな40の国家が存在します。40カ国を統一する事がゲームの目的です。
最初に選択可能な国は6国ですが、ゲームクリアの回数により選択国は増えていきます。



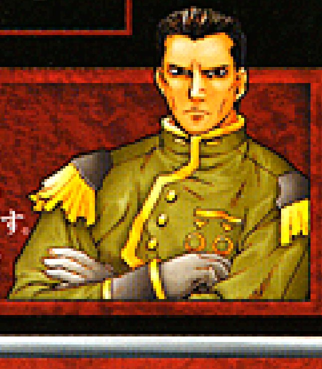


新生魔王軍
君主：ヒロ
CV：宮村優子
大魔王ジャネスの娘であるヒロの軍勢。強大な魔力と戦闘力を備えています。

（新生魔王軍は今回は最初から選択できません。そのため序盤のプレーヤーには最大の脅威となるでしょう。）



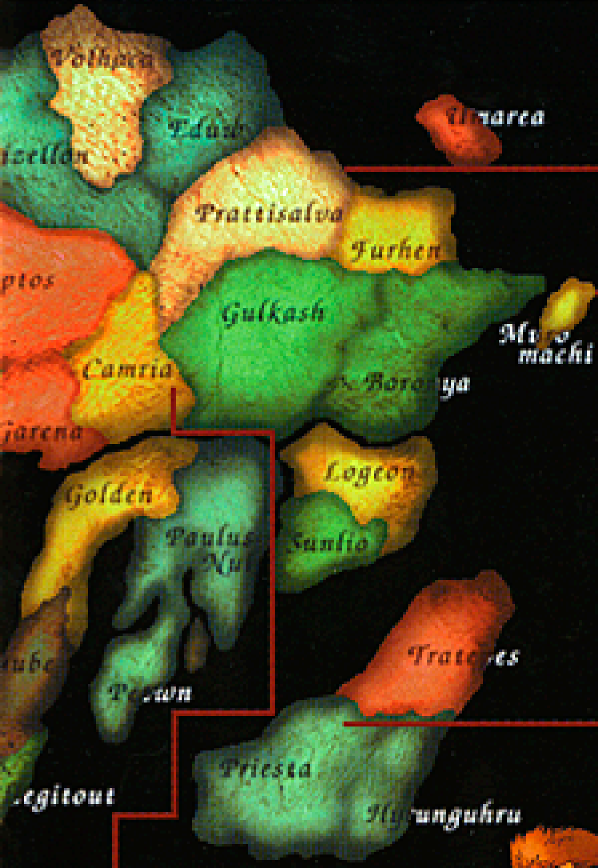
騎士団シリニーグ
君主：グリーザ
CV：加勢田進
聖なる神コリーアを守護する軍勢。攻守のバランスが良い国です。



ドウム戦闘国家
君主：ガイザン
CV：銀河万丈
科学という独自の文明を持つ国家です。様々な兵器を使って戦います。

ネバーランド勢力図の見方

平地	湿地
草原	山岳
砂漠	森林



ルネージュ公国軍
君主：リトル・スノー
CV：大本眞基子
異界チキュウより召喚
された少女とヒロの兄
ジャドウによる軍勢です。



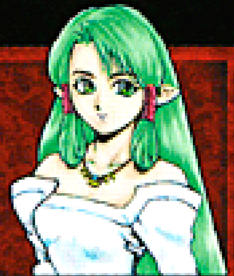
ムロマチ軍
君主：大蛇丸
CV：磯部弘
海を隔てた小島に
ある異国の軍勢で
す。強い武将を多
く配しています。



義軍イプシロイア
君主：ラーデゥイ
CV：江川央生
伝説の勇者のひとり、
ジャネスを倒した
シフォン達の勇者
軍です。



深緑エルフ軍
君主：アゼレア
CV：國府田マリ子
自然を守る民族、
エルフの軍勢です。
アゼレアは強力な
回復呪文を使えます。



コントローラの説明

コントローラの基本操作は以下の通りです。正しい操作方法でお楽しみ下さい。

コントローラ



L1・R1ボタン
バトル中の画面の高速移動。

方向キー
カーソルの移動、バトル画面での視点の移動。

○ボタン
コマンドの決定。

×ボタン
コマンドのキャンセル。メニューウィンドウの移行。

△ボタン
攻略中の国情報表示。

□ボタン
使用しません。

セレクトボタン
使用しません。

スタートボタン
ムービーのキャンセル。

アナログコントローラ



スタートボタン
ムービーのキャンセル。

セレクトボタン
使用しません。

左スティック
使用しません。

右スティック
使用しません。

アナログモードスイッチ・LED
アナログモードスイッチはON（LED点灯）OFFに関係なく、システム画面とオプション画面で振動機能が選択できます。

システム画面の説明

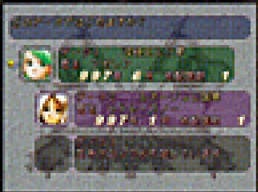
メニューウィンドウ内のシステムで各種設定及びセーブ、ロードが行なえます。

ウィンドウカラー　カーソルでテキストウィンドウの色を変更できます。
文字カラー　カーソルでテキストの色を変更できます。
背景画　カーソルで背景のグラフィックを変更できます。
アナログコントローラ（DUAL SHOCK）
アナログコントローラ（DUAL SHOCK）を使用されるときの振動の有無を選べます。

ゲームを始める前に







プレイステーションの本体に「スペクトラルフォース２」のディスクをセットし電源を入れて下さい。
オープニングムービー終了後にタイトル画面が表示されます。

タイトル画面表示中にスタートボタンを押すと「ニューゲーム」「データロード」「オプション」の文字が表示されます。はじめから遊ぶ場合は「ニューゲーム」を選択して下さい。セーブした続きを遊ぶ場合は「データロード」を選択します。ゲーム中の音楽、CG、ムービーを「オプション」で楽しむ事ができますがゲームのクリアデーターがない場合は使えません。アナログコントローラの振動の有無も「オプション」で選択できます。

戦いの記録：セーブ

ゲーム中の内政画面でメニューウィンドウを開き（×ボタン）、「戦いの記録」を選択します。これまでのゲームのデータがメモリーカードに記録されます。
（ひとつのメモリーカードに最大３データ保存できます。）

戦いの再開：ロード

タイトル画面で「データロード」を選択します。
これまでのゲームのデータが複数ある場合はカーソルで選択して決定して下さい。

メモリーカードについて

「スペクトラルフォース２」ではメモリーカードを１データにつき３ブロック使用します。あらかじめ必要ブロック数を確保しておいて下さい。
また、データの記録中、データの呼び出し中のメモリーカードの抜き差しはご遠慮下さい。故障の原因となる可能性があります。なおゲームクリア後に保存する攻略回数はなるべくひとつのデータに保存して 消去しないようにしてください。

ゲーム全体の流れ

ニューゲーム

6ヵ国の中から1国を選択します。

ロードゲーム

セーブしたデータの続きから始めます。

内政

12ヶ月に割り振られた内政項目を実行し、自国を強くしていきます。
内政項目は毎年変化しますので気をつけて下さい。
997年1～6月を一例として説明します。詳細はP9～12を御覧下さい。

1月税収 資産を増やし戦闘に備え、武将に兵士を分配します。

2月外交 武将の引き抜きや他国と同盟を組みます。

3月人事 武将を役職につけ国を組織し良い人材を探します。

4月政略 国力を上げたり城を強くします。

5月外交 武将の引き抜きや他国と同盟を組みます。

6月戦闘 他国の資産を奪ったり戦闘を行います。

戦闘

自国が戦闘状態に入ります。勝利すると領土がふえます。（16～22P参照）

ゲームクリア

内政と戦闘をくり返し40ヵ国を制覇すればゲームクリアとなります。

ゲームオーバー

プレーヤーの治める全ての領土を失った時点で、ゲームオーバーとなります。

ストーリーの分岐：突発的に予想外の勢力との戦闘が起こったり、主人公によっては数種類のエンディングが用意されていたりします。プレーヤーのゲーム中の行動や特定の武将を仲間にする事で、ストーリーは大きく変化します。ストーリーを変化させる武将の組み合わせは何種類かありますので、色々と試してみて下さい。

内政画面の説明

内政や外交など国の運営の全てと各種ステータスの確認データのセーブ等は内政画面で行います。



今月の内政（フェイズ）項目

その月に行う自国の政治の項目を表示します。

今年の内政（フェイズ）予定

１年間に行う内政を左から順番に１月から12月まで表示しています。

現在の年号

997年から始まる年号です。

文字ウィンドウ

武将の会話を表示します。

自国の国力と所有通貨数

国力は兵数などに関係します。

メニューウィンドウの表示

内政画面で×ボタンを押すとメニューウィンドウが表示されます。確認したい項目を○ボタンで選択して下さい。メニューウィンドウは×ボタンをもう一度押すと閉じます。

メニューウィンドウの説明

勢力情報：自国や世界の勢力情報を見ます。同盟国は黄色、属国は緑色で表示されます。（P11参照）

武将情報：自国の武将の評価を見ます。探索、引き抜きなどで増えた仲間は能力を確認しましょう。（P13参照）

部隊配属の交代：各武将の配属を交代します。戦闘終了後、敗北した仲間は一旦待機に下げましょう。（P12参照）

各国情報：選択した他国の情報を見ます。戦闘を行う前に敵国を確認するといいでしょう。

システム：セーブと各表示の設定ができます。（P6参照）

戻る：内政画面（メニューウィンドウの消えた状態）になります。

内政（マルチフェイズ）の説明1

内政画面では月ごとに指定された項目をプレーヤーが実行してゆきます。指定される項目は毎月変化しますが1年間の予定は常に確認することができます。マルチフェイズとは1年間の内政予定の内容が毎年変化するシステムです。戦闘のフェイズが多発する年は特に用心しなければなりません。

内政（フェイズ）の説明

税収
- ：売買　商人と資産を取り引きします。最初は売却を優先して資産を増やすのが得策です。（P11参照）
- ：徴兵　兵士を雇い入れます。戦闘に勝つために必ず徴兵してください。

人事
- ：役職　武将に役職を与えます。武将の能力を参考にしてください。
- ：探索　新たな武将を探します。月に一度しか行えません。魅力や知力の高い武将に探索させるといいでしょう。

政略
- ：増壁　選択した自国の城の防壁を強化します。防壁が強ければ領地を奪われにくくなります。（P21参照）
- ：投資　選択した自国の地域の国力を上げます。ゲーム序盤は徴兵数を上げるために優先して行いましょう。

外交
- ：同盟　他国と不戦同盟を結びます。戦力のある隣国と同盟を組めば攻められにくくなります。
- ：説得　他国の武将を引き抜きます。敵の君主に対しては降伏勧告をします。戦力の強化には引き抜きが効果的です。
- ：独立　他国に支配された場合、独立を宣言します。戦力がととのったら独立しましょう。

戦闘
- ：攻撃　他国へ攻撃します。月に一度しか行えません。（P11参照）
- ：私掠（しりゃく）　他国の物資を奪いに行きます。資産の少ない時に行うと効果的です。

アドバイス

税収の月で国力に見合った数の兵士が国に自動的に準備されます。徴兵を実行して各武将に必ず配属して下さい。政略の月の投資を実行すれば国力が上がり、次回の徴兵での配属数（兵士の総数）も増えます。

内政（税収・外交・戦闘）の説明 2

所有資産について

所有資産には「金」「宝玉（ほうぎょく）」「家畜」「劣鬼（れっき）」の4種類があり、各国の特色に応じてその収入は異なります。各勢力はこの資産のひとつを「通貨」として定め、兵の雇用や国への投資を行います。通貨以外の資産は、そのままでは何の意味も持ちません。つまり、「通貨」以外の3つの資産は使う事ができないのです。ですが「税収」の月に訪れる商人を通じて、他の資産を「通貨」に両替する事ができます。各資産の間には変動する相場があり、その値は毎回、変化しています。有利な相場を見計らって、他の資産と交換することで利益を得ることができます。実践的な売買方法は下の一例を参考にしてください。

売買画面の説明



所有資産が「宝玉」の場合、相場0.5の「金」に「宝玉」を10支払い、「金」を20購入しておきます。次の税収（売買）の月に、「金」の相場が1.0に上がったとします。そこで、「金」を20売却し、「通貨」に両替すれば、「宝玉」が20手に入り、2倍の利益があがった事になります。自国の資産の量はメニューウィンドウの勢力情報で見ることができます。

同盟国と属国について

外交によって友好関係を結んだ国はメニューウィンドウの「勢力情報」によって確認することができます。同盟国、属国ともに、関係を持てる国は3国までです。それ以上の国家関係は結べません。また、自らが属国となり他国の支配を受けた場合は、盟主国に対して攻撃を仕掛けることができません。同盟交渉もできなくなります。属国から独立するには「独立」コマンドを選択して下さい。

戦闘の開始

月の内政が「戦闘」の場合のみ他国と戦う事ができます。「攻撃」を選び、戦闘を仕掛ける国を選んでください。このとき、攻めることのできる国は自国に隣接している国だけとなります。また、戦闘には「先発」に所属する兵数が0以外の武将のすべてが参加します。「待機」に所属する武将は戦いには参加できません。

内政（人事）の説明３

人事の月では自国の武将に役職を与えられます。君主以外の役職にはどの武将も就任できますので、各自の能力に見合った役職を与えて下さい。

役職の説明

君主：国を治めるリーダーです。君主が死ぬとその国は滅びます。

軍師：君主への進言役です。武将能力の評価に影響します。
知力の高い武将が適任です。

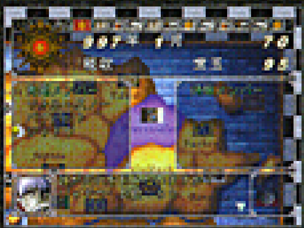
外交：国の外交官です。他国への交渉等に影響します。

内政：政治の補佐官です。国力の増加等に影響します。

先発：戦闘に参加します。左側のウィンドウに表示されています。

待機：戦闘には参加しません。内政は行うことができます。

解雇：その武将を解雇します。解雇した武将は在野に下がります。



アドバイス

メニューウィンドウ 武将配属の交代で数回の先発、待機の交代が行えます。（武将配属の交代は回数が限られています。）戦いで消耗した武将の部隊は兵士の多い待機メンバーと入れ替えするのが得策です。

武将能力の説明

自国の武将の能力は軍師の評価として見る事ができます。ただ、軍師の考え方によっては、武将の評価が変わってしまいます。実際に能力値が下がるわけではありませんが知力の高い軍師ほど正確な能力分析を表示します。軍師には知力の高い武将を任命しましょう。(軍師を設定していない時は君主が評価を代行します。)

武将絵

ステータス情報の武将の顔絵、全身イラストです。

武将能力ウィンドウ

武将の能力を表示します。右の数値は武将の能力値を表し10が最高の値です。



NEXTコマンド

メニューウィンドウで武将情報を選択後○ボタンで見たい情報まで画面をすすめます。

見たい武将を選択

↓

個人情報を表示

↓

必殺技の解説

↓

配属兵種の情報

武将能力項目の説明

武力：その武将の率いる部隊の攻撃力を示します。

知力：その武将の知力の高さを示します。各作戦の成功率等に影響します。

魅力：その武将の魅力の高さを示します。部下の統制等に影響します。

外交：他国との交渉力を示します。この値の高い武将は外交官向きです。

忠誠：その武将の忠誠の高さを示します。この値の低い武将は他国に引き抜かれやすいので注意が必要です。

アドバイス

能力の低い武将には攻城戦勝利時のアイテム画面でアイテムを振り分け強化する事ができます。(14P参照)

アイテムについて

攻城戦で勝利し、敵の城を占領するとアイテムを発見することがあります。
アイテムは使用する事で武将の能力を上昇させる効果があります。

自軍の武将

アイテムを授与できる武将です。カーソルでアイテムを授与する武将を選択し○ボタンで決定します。アイテムのストックは出来ません。その場で使えない時は、×ボタンでキャンセルして下さい。



アイテム

発見したアイテムを表示します。

顔絵

武将の顔絵を表示します。

文字ウィンドウ

武将の会話を表示します。

アイテム一例

＊この他にも何種類かのアイテムが登場します。



皇帝の鋼鉄

覇王の闘気で武力が上昇します。



法皇のエメラルド

賢者の精神で知力が上昇します。



技の書

LV1の技をランダムで覚えます。

武将は、技の書（LV1）、奥義の書（LV2）、裏奥義の書（LV3）と言うアイテムを授与する事で3段階のレベルの必殺技を覚え強くなります。（ただし、武将の専用技は覚えられません。）アイテムは敵国の領土を全て落とした時に獲得できます。貴重品ですので自軍の武将のバランスを考えて使用して下さい。

戦闘の流れ

戦闘はプレーヤーが他国に攻撃を実行するか、他国より攻撃を受けると開始されます。戦闘は「野戦」終了後に「攻城戦・篭城戦」へと進行してゆきますが、それぞれ戦い方が異なります。また「攻城戦」とは敵の城を攻める事、「篭城戦」とは自軍が城を守る事を指します。

戦闘開始

野戦

兵と兵がぶつかりあう戦闘です。下のコマンドのいずれかを選択します。

- 激突：兵の攻撃力を上げる陣形を選択します。
- 防衛：兵の防御力を上げる陣形を選択します。
- 必殺技：選択してる武将の必殺技を使用します。
- 退却：選択してる武将を退却させます。

攻城戦

自分が攻撃側の場合、野戦で勝利すると開始されます。攻撃・説得を実行して敵の城を奪って下さい。

篭城戦（ろうじょうせん）

敵に攻められた場合、野戦で敗北すると開始されます。篭城戦でも敗北すると城は奪われてしまいます。

戦闘結果

野戦は相手の兵士が全滅するか士気がなくなった時点で勝利となります。攻城戦の場合は相手の城の壁を全て破壊するか、相手の士気をなくした時点で戦闘終了となります。

野戦画面の説明1

戦闘は、武将能力の他に「地形」「天候」「陣形」「兵種」「必殺技」の要素が関係し組み合わせや、使用するタイミングによって大きく戦況が変わります。（P23からのデータ集を参照して下さい。）



敵軍の士気メーター

敵の士気メーターや、兵士数が0になるか、敵が退却すれば、自軍の勝利となります。

必殺技ゲージ

画面外側から、レベル1（小技）、レベル2（中技）、レベル3（大技）に分かれ、ゲージを定められた値まで上昇させる事で、到達した必殺技の選択が可能となります。（各ゲージは満タンになると点滅します。）武将は野戦の最中に、最大3種類の必殺技を何回でも使用する事ができます。

文字ウィンドウ

武将の会話を表示します。

武将絵

武将の顔絵、全身イラストです。

自軍の士気メーター

兵士達の戦闘に対する意気込みの高さを表し、兵の強さに影響します。敵に攻め続けられると士気メーターが著しく低下し0になると兵士が残っていても負けてしまいます。

兵士の数

出撃している部隊の兵士の数です。

作戦ウィンドウ

今回の作戦を決定します。

必殺技について

必殺技ゲージは戦闘を実行するごとに上昇しますが、上昇する値は戦闘の結果や選択した陣形に左右されます。また必殺技を使用すると使用した分の必殺技ゲージが消費されます。使える必殺技の種類は武将の個性により異なりますが、アイテムを使用することによって変更ができます。（P14・P26・P27参照）

野戦画面の説明２

野戦中の画面の説明



視点切り替え

戦闘中はカーソル左右で視点の移動、上下で視点の拡大縮小、L1 R1ボタンで左右に高速で視点移動します。

戦況レーダー

戦闘の様子を表示します。赤が敵軍、青が自軍です。

士気ウィンドウの説明



士気修正

士気修正により、士気メーターが上下します。（この場合、自軍の士気修正が－４ですので士気メーターも、－４下がったといえます。）

技修正

激突陣形時は突破人数、その他の陣形では決まった上昇値で変動する必殺技ゲージの数値です。上昇すると必殺技をくり出せます。

突破人数

敵の陣形を切りくずして突破した人数です。士気と技の修正の上下に関係します。

作戦と陣形（100人以上）の説明

自軍の１部隊の兵が100人以上の場合、４項目の作戦が選択できます。
通常陣形は６種類あり、敵軍より有利な陣形を選択できれば、戦闘が優位に進行します。
（陣形にはスペシャル陣形とよばれるものも存在します。）

作戦の説明



必殺技

円形魔法陣



特に弱点も長所もない
陣形です。
必殺技使用時に自動的に選択します。

退却

選択してる武将を退却させます。退却した部隊は「敗北」となり、その戦闘には参加できなくなります。

激突

中央突破



相手の陣形を中央より分断してゆきます。
密集系の陣形に対して威力を発揮します。

密集突破



兵の壁を相手の陣形に、なだれ込ませます。
包囲系の陣形に対して威力を発揮します。

包囲突破



相手陣形を取り囲み攻撃します。
中央系の陣形に対して威力を発揮します。

防衛

中央防御



自陣の中央を重点的に守ります。
密集系の陣形に対して威力を発揮します。

密集防御



兵の壁で前方を集中的に陣形を守ります。
包囲系の陣形に対して威力を発揮します。

包囲防御



左右の両端を集中的に守ります。
中央系の陣形に対して威力を発揮します。

作戦と陣形（100人以下）の説明

自軍の１部隊の兵が100人以下の場合、３項目の作戦が選択できます。
少数陣形は３種類あり、敵軍より有利な陣形を選択できれば、戦闘が優位に進行します。（陣形にはスペシャル陣形とよばれるものも存在します。）

作戦の説明



必殺技

選択してる武将の必殺技を使用します。
必殺技選択時は攻守の陣形を
自動的に選択します。

退却

選択してる武将を退却させます。退却した部隊は「敗北」となり、その戦闘には参加できなくなります。

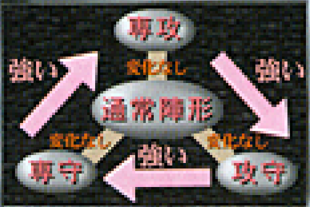
攻撃

専攻	攻守	専守
部分的な突破を狙う攻撃的な陣形です。攻守の陣形に対して威力を発揮します。	応用力の高い普通の陣形です。専守の陣形に対して威力を発揮します。	後方に下がる守備型の陣形です。専攻の陣形に対して威力を発揮します。



陣形の相性

激突、防御、少数陣形のそれぞれ３種類の陣形には相性があり、不利と有利な陣形を図のように３角形の法則で説明できます。



攻城戦について

各国の城は防壁で守られています。攻城戦を行う側（攻撃側）は３回の攻撃で城の全ての防壁を破壊するか敵の士気値を０にすれば勝利となり、その国を手に入れられます。



敵の城兵の士気メーター

０まで下げれば、敵は城を明け渡し退却します。士気の高さは防壁の防御力に影響します。

顔絵

武将の顔絵を表示します。

敵軍の防壁値

その城の強さを示します。攻撃を行うごとに値は下がり、０まで下げると勝利となります。値は強壁時には青、中壁時にはオレンジ、弱壁時には赤で表示されます。

自軍兵の士気メーター

攻撃兵の士気の高さを示します。

自軍の兵士の数

出撃している部隊の兵士の数です。

文字ウィンドウ

武将の会話を表示します。

作戦ウィンドウ

今回の作戦を決定します。

作戦の説明

攻撃　：選択した武将の部隊が敵の城を攻撃します。

説得　：選択した武将が敵の城兵を説得します。敵の城兵の士気を下げる効果があります。

退却　：自軍を撤退させます。退却を選択すると戦闘は終了します。

アドバイス

攻城戦では３回の攻撃で城を手に入れなくてはいけません。実行する武将の能力と兵士の数を考慮した作戦を選択して下さい。一般的に武力が高く兵士数が多い武将は攻撃が、知力の高い武将は説得が効果的です。しかし守備側の武将の能力や状況によっても結果は変動するので注意して下さい。

篭城戦について

攻城戦と逆の立場となり、他国の攻撃から自国を守らなければなりません。
自国の防壁を３回守り抜くか、士気値を０にしなければ、領地を奪われずにすみます。



自軍の城兵の士気メーター
０まで下がってしまうと、城を明け渡してしまいます。士気の高さは防壁の防御力に影響します。

顔絵
武将の顔絵を表示します。

自軍の防壁値
その城の強さを示します。防壁値は、政略の月に増壁コマンドで強化できます。攻撃を受けるごとに値は下がり、０まで下がると敗北となります。値は強壁時には青、中壁時にはオレンジ、弱壁時には赤で表示されます。

敵軍兵の士気メーター
敵の攻撃兵の士気の高さを示します。

敵軍の兵士の数
敵の兵士の数です。

文字ウィンドウ
武将の会話を表示します。

作戦ウィンドウ
今回の作戦を決定します。

作戦の説明

防御　：選択した武将を城の防御に勤めさせます。敵への攻撃が強化されます。

士気回復　：選択した武将が城兵を激励します。城兵の士気が回復する効果があります。

アドバイス
篭城戦では敵の３回の攻撃に持ちこたえ城を守らなくてはいけません。防御を任せる武将の能力と敵兵の数を考慮した作戦を選択して下さい。防壁値、城兵の士気、どちらが無くなっても城は敵に取られてしまいます。

武将能力とスペシャル陣形について

武将能力により作戦が、成功や失敗をする事があります。これは、各武将の武力や知力が関係し、作戦指示の成功率が変化するためです。指示どおりに作戦を実行できず思わぬピンチになる場合やスペシャル陣形と呼ばれる戦法を考え出す場合もあります。武将の能力の高さに注意して戦闘に参加させて下さい。

プレーヤーが「中央突破」の作戦指示を選択した場合

成功レベルA／成功
「中央突破」より優れたスペシャル陣形を実行。
（スペシャル陣形とは能力が高い武将が、まれに考え出す強力な陣形です。）

成功レベルB／成功
命令通り「中央突破」を実行。

成功レベルC／失敗
命令の「中央突破」を実行しない。
自分の判断で別の陣形や必殺技を使用。（結果的に助かることも…）
能力が低い武将ほど作戦指示の成功率が下がります。

成功レベルD／失敗
「中央突破」を実行できず「陣形分断」で戦うはめに…
（「陣形分断」とは命令失敗時に低確立でおこるアクシデントです。）

スペシャル陣形

スペシャル陣形は能力の高い武将ほど発動しやすく兵士の能力を大きく上昇させる陣形です。また、能力の低い武将ほど兵士の能力を大幅に下降させる最弱の陣形を選択しやすいので気をつけてください。

三方不敗

突破陣形の究極の姿です。無敵の陣形ですが兵の配置が難解です。

背水の陣

少数である事を武器にした陣形です。多くの逆転劇に、用いられたそうです。

波状防壁

防御陣形の究極の姿です。あらゆる攻撃を無効にする伝説の陣形です。

陣形分断

最弱の陣形です。陣形が崩れて、兵士が勝手に戦っている状態です。

兵士のステータスウィンドウの説明

地形・天候・必殺技と兵士の相性は武将情報で確認できます。
武将情報はメニューウィンドウを開くと選択できます。（P９参照）

兵種

武将の率いる兵士の種類です。

攻撃力・防御力

兵士固有のステータスです。最高10段階で高いほど強力です。



地形・天候・必殺技の相性

戦闘時の様々な条件に対する兵士の対応力です。×は不利、△は変化なし、○は有利です。必殺技の項目に◎がある場合その兵種は◎の属性を無効化（ダメージがゼロとなる）できます。

地形・天候・必殺技の分類

天候

雨	大雨
風	強風
霧	濃霧
暑	熱風
寒	寒冷
明	日照
闇	暗闇

地形

平	平地
砂	砂漠
草	草原
湿	湿地
森	森林
山	山岳

必殺技

剣	剣撃属性攻撃	雷	雷撃属性攻撃
気	拳術属性攻撃	土	大地属性攻撃
火	火炎属性攻撃	空	上空属性攻撃
水	水界属性攻撃	邪	闇属性攻撃
氷	氷結属性攻撃	聖	神聖属性攻撃
風	爆風属性攻撃	無	無属性

兵種一覧

武将の率いる兵士には様々な種類があり、それぞれに地形や天候、必殺技との相性が設定されています。兵士の特徴を理解する事で戦いを有利に進めることができるでしょう。



スケルトン
骸骨の姿をした魔族の兵士。闇の天候で力を発揮します。



ゴブリン
荒れ狂う魔族の鬼達。森林や草地で力を発揮します。



村人
武装した一般的な市民。弱点が多く攻撃力も弱いです。



エルフ
自然を愛する民族。信仰心が高く聖属性を無効化します。



魔法生物
偽りの魂を与えられた生物。闇に強く雷属性を無効化します。



野獣
戦闘訓練された野獣。暑さは苦手ですが森や山では強力です。



デザートナイト
砂漠を警護する兵士。砂漠や暑い場所で力を発揮します。



拳法使い
己の肉体を武器に戦う兵士。地形と天候の影響を受けません。



ネコ
ネコ族の戦士たち。ネコなので寒さは苦手です。



戦闘兵
科学のヨロイをまとう兵士。安定した戦力をもっています。



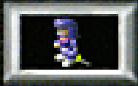
足軽
剣に生きる東洋の戦士。山岳での乱戦は得意ではありません。



カエル
カエル人間による兵士。水属性を無効化しますが戦力は低めです。



翼戦士
神の血をひく空飛ぶ兵士。地形の影響がなく剣属性は効きません。



ニンジャ
闇に生きる暗殺者の集団。悪条件に強く能力も高いです。



ナイト
重厚な鎧で武装した騎士。戦力は最強に近いが悪条件に弱いです。



海賊
海で暴れるナラズモノの集団。雨の中の戦いが得意です。



戦士
戦闘訓練をつんだ戦いのプロ。ナイトには一歩及びません。



ひよこ虫
大陸に多く生息するモンスター。驚くべき特徴をもっています。

この他にも何種類かの兵士が隠れています。

兵士対応表

下記の対応表は兵士の特性を表したものです。
表の見方は次の通りです。

◎属性無効化、ダメージ無し・○有利、ダメージ軽減、能力アップ
△変化なし、ダメージ通常、能力変化なし・×不利、ダメージ増加、能力ダウン

	雨	風	霧	暑	寒	明	闇	平	砂	草	湿	森	山	剣	気	火	水	氷	風	雷	土	空	邪	聖	無
スケルトン	△	△	△	△	△	×	○	△	△	△	△	△	△	○	×	△	△	△	△	△	△	△	○	×	△
ゴブリン	△	△	△	△	△	×	○	△	△	○	×	○	△	△	△	△	△	△	△	△	○	△	○	×	△
村人	△	△	×	×	×	△	△	△	×	△	×	△	×	△	△	×	△	△	△	△	○	△	×	○	△
エルフ	△	△	△	×	×	△	○	△	△	○	×	○	△	△	△	△	△	△	△	△	○	△	×	◎	△
魔法生物	△	△	△	△	△	×	○	△	△	△	△	△	△	△	×	△	△	△	△	◎	△	△	○	×	△
野獣	△	△	○	×	△	△	△	△	△	○	△	○	○	△	△	×	△	△	△	△	◎	△	△	△	△
デザートナイト	△	△	△	○	×	△	△	△	○	△	×	△	△	△	△	○	×	×	○	△	△	△	△	△	△
拳法使い	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
ネコ	×	△	×	×	×	△	○	△	△	△	×	○	△	△	△	△	△	×	△	◎	△	△	△	△	△
戦闘兵	△	△	△	×	△	△	△	△	△	△	△	△	△	○	△	○	△	△	△	×	△	△	×	○	△
足軽	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	○	○	△	△	×	△	△	△	△	△	△	△
カエル	○	△	△	×	×	△	△	△	×	△	○	△	△	△	△	×	◎	×	△	△	○	△	○	△	△
翼戦士	×	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	◎	△	△	△	△	×	△	△	×	△	◎	△
ニンジャ	△	△	○	△	○	△	○	△	×	△	△	○	△	△	△	△	△	△	○	△	△	△	○	△	△
ナイト	△	△	×	×	△	△	△	○	△	△	×	×	×	○	×	△	△	△	△	×	△	△	△	○	△
海賊	○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	△	△	△	○	○	○	×	△	△	△	△	△
戦士	△	△	×	×	△	△	△	○	△	△	×	△	×	○	×	△	△	△	△	×	△	△	△	△	△
ひよこ虫	△	△	△	△	×	△	△	△	△	○	△	○	△	◎	◎	△	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎

必殺技一覧

ネバーランドには多くの武術奥義、魔法秘術が存在します。
各必殺技は地形や天候の影響を受け、使用が限られる場合があります。
各技の特性を知り、有効に使う事で戦闘を有利に導く事ができるでしょう。
ここに記された秘術はほんの一部です。
使用属性などの詳細はステータスウィンドウで確認できます (P25参照)

技名・レベル	技の説明	使用不能地形・天候
龍爪斬 ソニック系LV 1	剣圧による真空波を放ちます。	山岳
気功弾 オーラ系LV 1	拳から繰り出される「気」を使った技です。	なし
炎壁の呪文 ファイア系LV 2	炎の壁で敵兵を焼き払います。	雨・風・霧・寒
氷界の呪文 アイス系LV 2	強力な冷気で敵を凍りつかせます。	砂漠・熱
爆雷の呪文 サンダー系LV2	激しい雷を敵陣に落とします。	陽
爆風の呪文 トルネード系LV 2	真空波で巨大な竜巻を起こします。	常・明
亜空間の呪文 ブラックフォール系LV 2	時空を歪ませ闇の門を召還します。	陽
死病の呪文 ポイズン系LV2	死にいたる病魔を戦場に放ちます。	常・明
疾風手裏剣 手裏剣系LV 2	手裏剣を連続で投げつけます。	風
防御の呪文 シールド系LV 1	自軍兵の防御力を上昇させます。	なし

爆雷の呪文



回復の祈り



魔界粧・轟炎



技名・レベル	技の説明	使用不能地形・天候
聖防御の呪文 バリア系LV 1	敵の魔法を拡散して弱めます。	闇
治癒の祈り 回復系LV 1	天の祈りで味方兵の傷を癒します。	闇
回復の祈り 回復系LV 2	天の祈りで味方兵を大幅に復活させます。	闇
召喚ゴーレム 召喚	ゴーレムを召喚して敵を焼きつくします。	常・雨・風・熱・ 寒・明・闇
邪神ヘルズジーン 召喚	魔に属する謎の魔神を呼び出します。	常・雨・霧・風・ 熱・寒・明
魔界粧・轟炎 ヒロ専用技	あらゆる物質を分解、蒸発させます。	明
ガイツシュトローム ジャドウ専用技	闇の怨霊と同化して敵陣に突撃します。	なし
皇竜轟雷掌 大蛇丸専用技	皇竜スペクトラルと同化して 技を繰り出します。	なし
エクセランシーター リトルスノー専用技	未知の魔力属性を持つ閃光呪文です。	闇
天魔最終 ウェイブ専用技	自らを巻き込む消滅呪文です。	なし

ネバーランド年表

ゲームの舞台となるネバーランドにはスペクトラルフォース以前のさまざまな歴史が存在しています。

年号	その年の主な出来事
前1200頃	ストーンカ帝国、大陸西部にて人類統一。エルフ王プリエスタとの戦争。
前1000頃	邪神ヘルガイア、聖神コリーアにより封印される。
年号	魔導世紀
0	大魔王ジャネス降臨、世界を掌握。魔族による世界支配宣言。
3	最終戦争。ストーンカ帝国軍全滅。
6	バイアード家、魔王軍に加わる。魔王軍設立、5将軍（ブラーナ、ルドーラ、バイアード、ゴルベリアス、ザラック）の任命。
107	勇者ラウコーンの人類革命宣言。第一次ラウコーン戦争。ラウコーン軍勝利、魔王軍南方より退却。
108	第二次ラウコーン戦争。勇者ラウコーン戦死。ラウコーンの5勇者、魔将軍ザラックを倒す。
119	ラウコーン帝国建国。
131	ボルホコ山、大噴火。バードマン、人口の50％失う。バードマンの長ブルレス、ラウコーン帝国に降伏。
214	ラウコーン帝国軍、ガレーナへ侵攻。魔族の村、12ヶ所を焼き払う。無限戦争。
223	ラウコーン帝国滅亡。大魔王ジャネス、暗黒時代を宣言する。
251	聖神コリーアが人類に聖地を与える。
253	神聖皇国建国。
257	クリアスタ帝、シルヴェスタ地方に城を建てる。
259	クリアスタ王国建国。
260	カルカタ海より冥界王ムゲン降臨。冥界王ムゲン、ジャネスに敗れる。
300頃	フーリュンを中心に東洋文明栄える。フーリュンの民族の一部が大陸中央のステップ地方に移住。遊牧民となる。フーリュンから東島の民族に使いが訪れる。
412	ガレーナが魔法真理を解く。
413	魔法真理軍の設立。世界4ヶ所に魔法都市（ガレーナ、ジグロード、エイクス、マリアンルージュ）を建てる。
415	エイクスに反魔法真理が盛んになる。
420	大魔導士ガレーナ、ジャネスに敗れる。エイクス、独立宣言。錬金術を母体とした独自の国家を形成。ドウム戦闘国家設立。
422	東島の帝、ムロマチ国を建国。
424	ムロマチ、鎖国化宣言。ドウム戦闘国家、すべての国交を遮断。
454	勇者ギルドーラ、ジャネスに敗れる。
462	ハン・デ・カーンの大軍、ジャビトス、ボローニャを支配下に置く。トゥイングー国建国。

年号	その年の主な出来事
472	ハン・デ・カーン病死。
525	エルフ戦争。ダークエルフ軍、ハイラングールに侵攻するが敗北。
531	バードマンのスカイフォーク、独立戦争を挑む。
601	勇者ドライゼムの海空作戦により魔王軍敗北。勇者ドライゼム、界王宣言。 ラファーム界国建国。
603	ドライゼム界王暗殺。 七日間戦争。 復活した魔将軍ザラックにより ラファーム界軍全滅。 ラファーム界国滅亡。
666	勇者ゴーラ、ジャネス暗殺を計画するが失敗。魔界獣の大量寄生（寄生を免れた人々はナハリに逃げ延びる）。 黒騎兵団、魔王軍の傘下に入る。
669	神聖皇国、魔王軍に対抗する軍隊シリニーグを設立。
673	神魔戦争。 シリニーグ、魔王軍とトータスブルグにて戦闘、ここを奪取する。 トータスブルグを神聖皇国の治下と決める。
814	勇者アサイン、ジャネスに敗れる。 ジャドウ生まれる。
826	トータスブルグ、騎士団ローザを名乗り独立宣言。 中立国家ローザ建国。
840頃	サンライオ地方を中心に商業流通路が整備される。 商業都市が次々と出来上がる。
843頃	サンライオ地方で冥界王ムゲンを信仰する宗教が流行る。
845	サンライオにミリア国建国。 ロギオンにフラウスター国建国。 ボローニャにケイハーム王国建国。
898	ナハリに中立国家ギュフィ国建国。
968	エルフ戦争。ダークエルフ軍、 ハイラングールに侵攻。 リーガルリリー国王となる。
970	ムロマチ国開国宣言。 ムロマチ国統一。
980	人間のマリア、大魔王ジャネスの子供を出産。ヒロと名づける。
984	５勇者（ミリオン、ラーデゥイ、グレイ、グロミュー、ザップロイ）、冥界にて"世界の印"を入手。 スペクトラルタワーに封印する。 プリモリン、スペクトラルタワーに入る。
985	勇魔戦争（旧戦争）。５勇者（ミリオン、ラーデゥイ、グレイ、グロミュー、ザップロイ）、魔王軍5将軍とジャネス城にて決戦。ジャネス和平案により終結。 ジャドウ、ジャネスとの100日戦。戦いの混乱にてマリア行方不明となる。
988	エリシオン、シフォンと出会う。
989	ヒロ、自分の中に眠る力を引き出すためにスペクトラルタワーへ入る。 シフォン、世界中のモンスターと心を通わせる。 [モンスターコンプリワールド]

年号	その年の主な出来事	年号	その年の主な出来事
990	ウェイブ、スペクトラルタワーに挑戦するが行方不明に。 ヒロ、スペクトラルタワーより生還。 プリモリン、スペクトラルタワーより生還。ゴブリン軍を起こし、魔王軍の傘下に入る。	996	大魔王ジャネス、勇者シフォンの天魔剣によって倒される。 魔王軍滅亡。ジャドウ復活。 ラーデゥイと3勇者（シフォン、クリス、ランジェ）による平和宣言。 フラウスター、ゴルデンに侵攻。 ホーンハル国降伏。ギュフィ王没。 コルト王子、ギュフィ2世任命。 ローザ独立宣言。ルネージュ王没。 新国王リトルスノー、ジャドウを配下に置く。グリーザ、ジャドウと遭遇。 グリーザ敗北。
991	ウェイブの魔法力が発動。大陸は25％の自然を失う。 [スペクトラルタワー2]	997	ヒロ、新生魔王軍設立。 ネバーランド大戦。 [スペクトラルフォース]
993	勇者グレイ、スペクトラルタワーに挑戦。 シフォン、スペクトラルタワーに挑戦。 ヒロ、魔王軍に復帰。	998	アイラ、ボルホコ山に降臨。 [スペクトラルフォース（PC版）] [スペクトラルフォース2]
994	勇者グレイとシフォン生還。グレイ、スペクトラルタワーにて発見した天魔剣をシフォンに授ける。 [スペクトラルタワー] 詩人ルーチェ、スペクトラルタワーに挑戦するが行方不明に。		
995	シリニーグ独立宣言。 グリーザ、ドリファン帝より。 聖剣ラングートを授かる。		

Cover illustration. Shinosuke Hino
Writer. Shingo Kuwana
Ryutaro Ichikura
Adviser. Tomonaka Uchiyama
Edit and design. Ruho Sasaki
声優協力
青二プロダクション
代々木アニメーション学院声優学科

主題歌シングルCD「ココロノトビラ」NOW ON SALE！
song and words by Yoko Kawasaki
発売　エイジップ／キングレコード

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

スペクトラルフォース2

SPECTRAL FORCE 2™

This is a story which became to be called Never Land Great War later.
A hero knocked the Devil down just as a legend.
After the Devil had died, a country was splited and people began to fight.

home page address http ://www.ideaf.co.jp

SLPS 01628